

VICERRECTORIA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE DESARROLLO ACADÉMICO

Programa Indicativo por Competencias Profesionales

Descripción de la Asignatura:	
Programa Educativo	**LICENCIATURA EN ADMINSTRACIÓN TURÍSTICA**

Asignatura	TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN					**Trimestre**	TERCERO (3)
Tipo:	DISCIPLINAR	**Clave:**		**Créditos**		**Duración**	3.0 Hrs. (H/S/M)
Competencias:	INSTRUMENTAL	**Cognitiva**	Capacidad de abstracción, análisis y síntesis				
		Metodológica	Capacidad de investigación Capacidad para tomar decisiones				
		Tecnológica	Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y comunicación.				
Específicas Disciplinares	Desarrollar la habilidad en el diseño y elaboración, de folletos, carteles, trípticos, menús, directorios, que le permita crear campañas publicitarias.						

Programa:

Propósito:	Proporcionar al alumno los conocimientos necesarios para desarrollar la habilidad en el diseño y elaboración, de folletos, carteles, trípticos, menús, directorios, que le permita crear campañas publicitarias.
Producto Terminal:	Elaboración de publicidad.

Objetivo Instruccional:	Ejes:	Temas:	Subtemas:
	Tecnología de la información y comunicación	Principios y fundamentos de las TIC	Características de las TIC Limitaciones y bondades
		Las TIC y las organizaciones	Herramientas informáticas en el sector empresarial
El estudiante será capaz de utilizar un programa de dibujo vectorial para crear ilustraciones profesionales.	**Diseño Publicitario**	Soldar, Intersectar, Recortar	Soldar objetos Intersectar objetos Recortar objetos
	Diseño Publicitario	Transformar objetos	Rotar objetos Reflejar objetos Posición de objetos Inclinar objetos
		Dibujar libremente	Dibujo a mano alzada Dibujo inteligente Dibujo con medios artísticos Medio Artístico Preestablecido El Pincel El Diseminador La Pluma Caligráfica

			El Medio Artístico Presión
	Diseño Publicitario	Dibujar a partir de nodos	La herramienta Bézier Convertir objetos a curvas Manipular nodos y segmentos Distintos tipos de nodos
	Diseño Publicitario	Aplicar efectos tridimensional es	Aplicar silueta a objetos Aplicar extrusión a objetos Aplicar perspectiva a objetos Aplicar sombra a objetos
	Diseño Publicitario	Efectos varios con imágenes	Insertar imagen en un objeto con PowerClip Recortar una imagen de mapa de bits Aplicar filtros a imágenes de mapa de bits Efectos 3D Trazos artísticos Desenfocar Cámara Transformación de color Silueta Creativo Distorsionar Ruido Perfilar Filtros de conexión
		Trabajar con textos	Texto Artístico Asignar Formato al texto Editar Texto Adaptar texto a un trayecto Texto de Párrafo Formato del texto de párrafo

Políticas de aprendizaje:

De los trabajos de la clase:

- Los estudiantes deberán elaborar un portafolio de evidencia de aprendizaje (blog) que incorpore los elementos de evaluación referidos en el índice del mismo.

Recepción de Información

- Tomar notas, Preguntar, Leer textos, Desarrollo de Ejercicios y Participación en el aula

Para asimilar información

- Interacción en el aula, Revisión de tareas, Aclaración de dudas, Realización de prácticas y Elaboración de mapas conceptuales.

Para aclaración de información propia

-

De la evaluación de la asignatura:

- Se considera como mínimo aceptable el 90% de asistencia del estudiante a las sesiones de clase para su evaluación final., Es obligatoria la realización de las prácticas en horas áulicas y extraclase, calificación mínima aprobatoria 70, se aplicaran 3 exámenes parciales y los avances de las evidencias solicitadas por el maestro, se aplicará un examen ordinario y uno extraordinario.

De enseñanza:

- Evaluación diagnóstica, identificación de estudiantes avanzados, planificación de actividades a realizar, exposición de los temas, apoyándose en medios audiovisuales de enseñanza, trabajos grupales, resolución de problemas (alumnos), realización de prácticas en computadora, proyecciones realizadas con el tema, exposición por parte de los alumnos y debates.

Referencias:

Eje	Tipo	Autor	Año	Título	Editorial / Dirección electrónica
1	Curso taller	aulaClic	2006	*Curso de CorelDraw 12:* Soldar, Intersectar, Recortar	http://www.aulaclic.es/coreldraw/t_8_1.htm
2	Curso taller	AulaClic	2006	*Curso de CorelDraw 12:* Transformar objetos	http://www.aulaclic.es/coreldraw/t_9_1.htm
3	Curso taller	AulaClic	2006	*Curso de CorelDraw 12:* Dibujar libremente	http://www.aulaclic.es/coreldraw/t_10_1.htm
4	Curso taller	AulaClic	2006	*Curso de CorelDraw 12:* Dibujar a partir de nodos	http://www.aulaclic.es/coreldraw/t_11_1.htm
5	Curso taller	aulaClic	2006	*Curso de CorelDraw 12:* Aplicar efectos tridimensionales	http://www.aulaclic.es/coreldraw/t_12_1.htm
6	Curso taller	aulaClic	2006	*Curso de CorelDraw 12:* Efectos varios con imágenes	http://www.aulaclic.es/coreldraw/t_13_1.htm
7	Curso taller	aulaClic	2006	*Curso de CorelDraw 12:* Trabajar con textos	http://www.aulaclic.es/coreldraw/t_14_1.htm